



NATALIE BOOKCHIN

DATABANK OF EVERYDAY

(Langue : anglais)

1996

Databank of the Everyday s'appuie sur la notion de banque de données et sur la représentation du corps humain (photographies, actions et mouvements banals). L'artiste y aborde le rôle documentaire de la photographie, les principes de la base de données contemporaine et l'utilisation de l'ordinateur dans la vie quotidienne.

CATÉGORIES
DONNÉES
VIE
CORPS
QUOTIDIENNE
ORDINATEUR
POLITIQUE
CONTRÔLE
JEU
DE
MÉDIA
INFORMATION
ARCHIVE/ARCHIVAGE
RÉCIT
SOCIAL
BANQUE

1 PREMIÈRE APPROCHE DE L'ŒUVRE

PRÉSENTATION

CONTENU

Databank of the Everyday prend pour modèle **les banques d'images commerciales** qui regroupent les images par catégories comme « individus et loisirs » ou « la nature ». « La banque de données du quotidien » ouvre ainsi un récit spatialisé. L'utilisateur peut voir des séquences vidéos de gestes et d'actions quotidiens comme l'ouverture et la fermeture d'une porte, fumer, taper sur un clavier d'ordinateur. Avec la souris, il peut aussi chorégraphier un certain nombre d'actions miniatures classées, apparaissant dans de petites fenêtres placées tout au long de l'écran.

La boucle de l'ordinateur représente ainsi les désirs du corps, les habitudes et les compulsions. Toutes les séquences vidéo sont représentées comme une série de boucles exécutées par le corps : ce qui donne un récit circulaire qui ne finit jamais.

PISTES DE REFLEXION

- **Natalie Bookchin** aborde l'utilisation quotidienne des ordinateurs dans notre culture : **le stockage, la transmission et la diffusion de l'information** et l'impact de ces usages sur le corps humain. Selon l'artiste, à l'ère de l'ordinateur, le modèle dominant dans la représentation du corps humain est la boucle qui remplace celui linéaire de la photographie et du film.

- L'artiste interroge aussi ce que les médias ont toujours cherché à faire : **représenter, organiser, indexer la vie dans des catégories bien définies.**

- « **L'œuvre traite de la mort de la photographie à l'époque électronique**, les photographies n'étant rien d'autre que des données supplémentaires dans une base de données. Le projet emprunte sa forme tant à une base de données informatisée qu'à un catalogue d'archives photographiques. À l'instar de la rhétorique actuelle sur l'ordinateur et de ses promesses d'une circulation infinie d'information, Databank présente la banque de données ultime, dénuée de limites concevables : une banque de données qui porte sur la vie même » (Natalie Bookchin, « Artist Statement: The Databank of the Everyday », Leonardo vol. 29 no 5 (1996): 409.).

CONNEXIONS

L'artiste s'inspire du **fordisme** (inspiré du taylorisme) qui est une méthode de travail mise en place par Henry Ford, le célèbre constructeur automobile américain. Ce procédé repose sur la séparation des procédés de production selon un ensemble d'activités répétitives, séquentielles et simples. Le même principe est possible avec la programmation informatique.

Les **datacenters** qui se développent avec la révolution numérique peuvent être évoqués dans cette œuvre. En effet, ce sont des centres de traitement de données, un système d'information des entreprises avec des ordinateurs centraux, des systèmes de stockage. Ils sont critiqués par leurs aspects néfastes au niveau écologique mais également sur le stockage des informations sur la vie privée des internautes (mails, compte Facebook...) pouvant être exploités commercialement et pour le contrôle.

LE TITRE

Databank of the everyday (banque de données du quotidien).

Le titre rappelle que l'œuvre présente une banque de données regroupant des photographies évoquant des gestes de la vie quotidienne. Ce titre évoque aussi les relations humaines, les activités de la vie courante liées aux nouvelles technologies et la mort de la photographie à l'ère de l'électronique.

PRÉSENTATION DE L'ARTISTE

Natalie Bookchin, né en 1962. Vit et travaille à Los Angeles.

Natalie Bookchin est titulaire d'un baccalauréat avec spécialité arts de la State University of New York (1984) et d'une maîtrise en beaux-arts et photographie de la School of the Art Institute de Chicago (1990). Aujourd'hui, elle enseigne au California Institute for the Arts. Dès les années 90, son travail **explore la manipulation de la photographie et la critique les médias d'un point de vue politique**. Elle s'intéresse aux technologies récentes (cédérom et Internet) qui lui servent d'inspiration formelle pour son discours critique. À partir de 1997, elle conçoit des installations médiatiques et vidéographiques. Vers les années 2000, Natalie Bookchin étudie la culture du jeu. *The Intruder* (1999-2000) est son premier jeu Internet qui traite de politique et des stéréotypes sexuels mis en scène dans les scénarios traditionnels des jeux vidéo. Elle publie également de nombreux articles théoriques sur l'art, la culture et Internet. En 2000, elle reçoit une mention honorifique dans la catégorie .net du Prix Ars Electronica (Linz, Autriche). Natalie Bookchin travaille en collaboration et de manière indépendante. Elle expose et donne des performances et des conférences aux Etats-Unis, en Europe ainsi que sur Internet.

Lev Manovich, né à Moscou. Vit à New-York depuis 1981.

Artiste et théoricien, il est l'auteur du livre « **le langage des nouveaux médias** » publié en 2001 et traduit en 2010 en français. Il enseigne la pratique des arts numériques ainsi que l'histoire et la théorie des cultures numériques au Département des arts visuels de l'université de Californie à San Diego. Il collabore souvent avec Natalie Bookchin comme pour *Databank of the Everyday* où il s'est occupé de la vidéographie. ou *Digital Snapshots* (1995), œuvre portant en partie sur la photographie numérique et les possibilités de falsifier la vérité.

2 EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE DE L'ŒUVRE

COMMENT FONCTIONNE L'ŒUVRE ?

Le menu affiche une boucle avec les thèmes suivants : manifesto, order A-Z, Order 01, Out of order (hors-service), Order.f, Ordered (ordonné). L'utilisateur doit cliquer sur l'un des thèmes et voir ce qu'il se produit. Pour chaque thème, la narration est différente.

S'INTERROGER

- Pourquoi ces vidéos sont-elles en boucle ?
- Qu'est ce qu'une banque de donnée ?
- Pourquoi l'artiste a créé cette banque de données du quotidien ?
- En quoi l'artiste s'inspire-t-il de la méthode Ford ?

ATELIERS

- **La banque de donnée, l'ordinateur et Internet : Regard critique sur les médias informatiques .**
Recherche de banques d'images commerciales sur Internet. Analyse.
- **Le quotidien, les médias et la banque de donnée :**
Conception d'une banque de donnée du quotidien. Réalisation de courtes séquences d'actions de la vie quotidienne en vidéo et/ou photographie. Classement par catégories en s'inspirant de la méthode Ford.

THÉMATIQUES EN LIEN AVEC LE PROGRAMME DE L'ENSEIGNEMENT DE L'HISTOIRE DES ARTS

- **Collège :**
« Arts, espace, temps », « Art, rupture et continuités »
- **Lycée :**
Champ anthropologique : « Arts, corps, expressions »
Champ historique et social : « Arts et économie »
Champ technique : « Arts, sciences et techniques », « Arts, informations, communications »



3 POUR ALLER PLUS LOIN

GLOSSAIRE

Banque de données : (Informatique) Ensemble de données, relatif à un domaine défini de connaissances et organisé pour être offert aux consultations d'utilisateurs.

La vie quotidienne d'une personne peut être définie comme étant la somme des choix participant à la construction de son identité.

WEBOGRAPHIE :

Sur l'artiste :

- [bookchin.net/ - http://bookchin.net/texts.html](http://bookchin.net/texts.html)
- www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=289